



小島秀夫

@Kojima_Hideo


...

今思い返すと、「ボクタイ」の頃は充実してたと思う。MGS2が終わって、MGS3の仕込みしながら、ANUBIS、ボクタイ、MGSツインスネークスを並行して企画、わずかな時間差で制作していた。自転車操業だったが、今と変わらないスタッフ数だった。猛烈に働いていた気がする。

[Traducir Tweet](#)

11:09 p. m. · 16 jul. 2011 · Twitter for iPhone

14 Retweets 32 Me gusta

- 
- 
- 
- 

Personas relevantes



小島秀夫

@Kojima_Hideo

Seguir

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている

[Condiciones de Servicio](#) [Política de Privacidad](#)
[Política de cookies](#) [Información de anuncios](#)
[Más opciones](#) © 2020 Twitter, Inc.